

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS
LITERASI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS II SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**RESTI ANAWATI
NPM : 1711100211**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
2021 M / 1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS
LITERASI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS II SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Di Seminarkan dan Melengkapi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam
Keilmuan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Resti Anawati
NPM : 1711100211**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Berdasarkan masalah di SD Negeri 2 Margakaya dan SD Negeri 2 Pringsewu Timur diperoleh data yakni: kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif menyebabkan aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran rendah. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran *pop up book* berbasis literasi budaya sebagai inovasi agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan adalah *Research and Development* (R&D). Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation*. Tahap validasi produk divalidas oleh ahli media, ahli materi, serta 2 pendidik. Produk diuji coba pada peserta didik kelas II pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan memberikan angket.

Hasil penelitian menunjukkan validasi media *Pop Up Book* oleh ahli media memperoleh persentase 97,30 % dengan kategori Sangat Layak, ahli materi memperoleh persentase 98,9 % dengan kategori Sangat Layak. Penilaian respons pendidik memperoleh persentase 88,7 % dengan kategori Sangat Layak, dan respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil di SD Negeri 2 Pringsewu Timur memperoleh persentase 90,1 % dengan kategori Sangat Layak, serta uji coba kelompok besar di SD Negeri 2 Margakaya memperoleh persentase 87,6 % dengan kategori Sangat Layak. Disimpulkan bahwa media *Pop Up Book* pada tema 1 Hidup Rukun subtema 3 kelas II SD/MI yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran *pop up book*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Resti Anawati
NPM : 1711100211
Jurusan/Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Budaya Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD/MI**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
Penulis,

2021

Resti Anawati
NPM. 1711100211



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Pop up book*
Berbasis Literasi budaya Dalam
Pembeajaran Tematik Kelas II SD/MI
Nama : Resti Anawati
NPM : 1711100211
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I,

Nurul Hidayah, M.Pd
NIP.197805052011012006

Pembimbing II,

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Ketua Jurusan,

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 1969101031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP BOOK* BERBASIS LITERASI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD/MI** yang disusun oleh: **RESTI ANAWATI, NPM. 1711100211**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Jumat, Tanggal 27 Agustus 2021 pukul 15.00-17.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag. (.....)

Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd. I (.....)

Penguji Utama : Baharuddin, M.Pd. (.....)

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurya Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya”

(Q.S An-Najm : 39)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, akhirnya tugas akhir (Skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik. Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT. skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Ayah Samud (Alm) dan Ibu Supriyah yang selalu kusayangi dan telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, ketulusan, dan kesabaran serta selalu memberikan doa yang tulus, mendukung dalam setiap langkahku dan selalu mendampingi.
2. Adikku Ahmad Sudiyono, terima kasih telah memberikan semangat serta mendoakan setiap langkahku, serta keluarga besarku yang selalu memberikan doa demi kesuksesan dan keberhasilanku dimasa depan.
3. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Resti Anawati, dilahirkan di Pringsewu Timur pada tanggal 30 September 1999, sebagai anak Pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Samud (Alm) dan Ibu Supriyah. Penulis memiliki seorang adik Ahmad Sudiyono. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar Negeri (SDN)

2 Pringsewu Timur, dan selesai pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 2 Pringsewu Timur selesai tahun 2014, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) selesai pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2017/2018.

Selama menjadi mahasiswa, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sidoharjo Pringsewu Timur. Selanjutnya penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 3 Bandar Lampung.



Bandar Lampung, 2021

Resti Anawati
NPM. 1711100211

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat, taufik, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Literasi Budaya Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD/MI”. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhir kelak.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah membantu, mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ibu Sri Aniatun S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Margakaya yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Tri Suhandi S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Pringsewu Timur yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moril dan materi serta menjadi motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuanganku Rari Ningrum, Fitri Melania, Eka Rahayu, Tiya Nur hafifah, Eka setyawati, Fira Yuni terima kasih telah mewarnai perkuliahan.

Terima kasih atas kasih sayang, do'a dan motivasi dari semua pihak. Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan Bapak, Ibu dan rekan-rekan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, dan masih memiliki kekurangan karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca. Amin Ya Rabbal „Alamin.

Bandar Lampung, 2021

Resti Anawati
NPM. 1711100211



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Manfaat Pengembangan.....	6
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
H. Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	10
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran <i>Pop Up Book</i>	13
a. Pengertian Media <i>Pop Up Book</i>	13
b. Jenis-Jenis Media <i>Pop Up Book</i>	14
c. Manfaat Media <i>Pop Up Book</i>	14
d. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Pop Up Book</i>	15
3. Literasi Budaya.....	15
a. Pengertian Literasi Budaya	15
4. Pembelajaran Tematik	16
a. Pengertian Pembelajaran Tematik	16
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	16
c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik.....	17
B. Teori-teori Tentang Pengembangan.....	17

C. Kerangka Berfikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	22
B. Desain penelitian Pengembangan	22
C. Prosedur penelitian pengembangan	22
D. Spesifikasi produk yang dikembangkan	24
E. Subjek Uji coba penelitian pengembangan	25
F. Instrumen Penelitian	25
G. Uji Coba Produk	26
H. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Uji Coba Dan Pengembangan	30
1. Analisis	30
2. Design	31
3. Development	31
B. Deskripsi Dan Analisis Data Hasil Uji Coba	36
4. Implementation	36
5. Evaluation	41
C. Kajian produk akhir	42
BAB V KESIMPULAN	
A. Simpulan	45
B. Rekomendasi	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

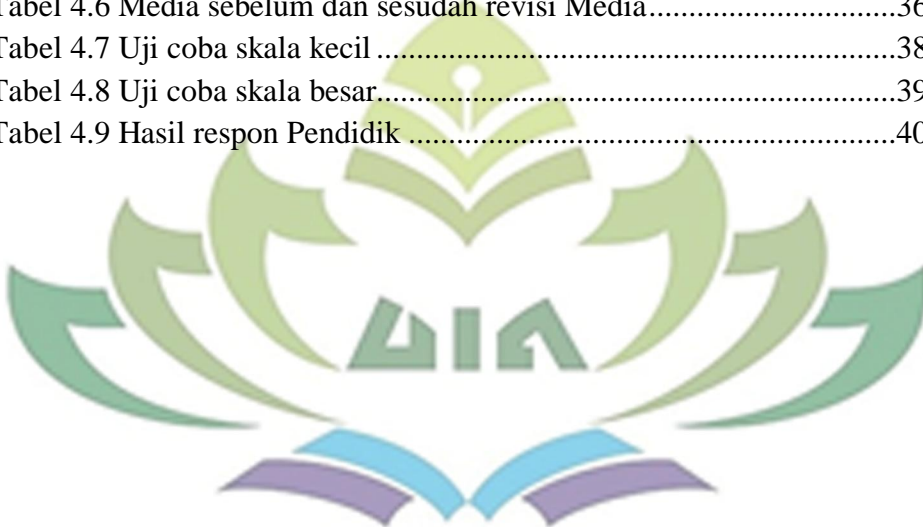
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model pengembangan ADDIE	19
Gambar 2.2 Kerangka berfikir.....	21
Gambar 3.1 Langkah ADDIE.....	23
Gambar 4.1 Buku paket yang digunakan dalam pembelajaran.....	30
Gambar 4.2 Perbandingan validasi materi tahap I dan II	33
Gambar 4.3 Perbandingan validasi media tahap I dan II	35
Gambar 4.4 Perbandingan Uji coba skala besar dan kecil	39
Gambar 4.5 Grafik respon pendidik.....	41



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala penilaian	28
Tabel 3.2 Kriteria Validasi	28
Tabel 3.3 Skor penilaian.....	29
Tabel 3.4 Kriteria Validasi	29
Tabel 4.1 Hasil Validasi materi tahap I.....	31
Tabel 4.2 Hasil Validasi materi tahap II.....	32
Tabel 4.3 Media sebelum dan sesudah revisi Materi	33
Tabel 4.4 Hasil Validasi media tahap I	34
Tabel 4.5 Hasil Validasi media tahap II.....	35
Tabel 4.6 Media sebelum dan sesudah revisi Media.....	36
Tabel 4.7 Uji coba skala kecil	38
Tabel 4.8 Uji coba skala besar.....	39
Tabel 4.9 Hasil respon Pendidik	40



DAFTAR LAMPIRAN

Instrumen wawancara guru
Instrumen observasi guru
Nota dinas
Surat permohonan penelitian
Surat balasan penelitian SD negeri 2 Margakaya
Surat balasan penelitian SD negeri 2 Pringsewu Timur
Berita acara validasi ahli materi
Surat tugas validasi ahli materi
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi
Surat Pengantar validasi Ahli Materi I
Surat keterangan validasi Ahli Materi I
Data hasil angket validasi tahap 1 validator materi 1
Surat Pengantar validasi Ahli Materi 2
Surat keterangan validasi Ahli Materi 2
Data hasil angket validasi tahap 1 validator materi 2
Kisi-kisi instrumen validasi ahli media
Surat Pengantar validasi Ahli Media 1
Surat keterangan validasi Ahli Media 1
Data hasil angket validasi tahap 1 validator media 1
Kisi-Kisi Instrumen angket respon pendidik
Data hasil Angket Respon pendidik I dan 2
Kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik
Angket Respon Peserta didik Skala kecil
Angket respon Peserta didik Skala besar
Hasil penilaian validasi ahli materi tahap I
Hasil penilaian validasi ahli materi tahap 2
Hasil penilaian validasi ahli media tahap 1
Hasil penilaian respon angket pendidik 1 dan 2
Hasil penilaian uji coba kelompok besar
Hasil penilaian uji coba kelompok kecil
Dokumentasi penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada bagian sub bab ini peneliti akan menjelaskan maksud dari judul proposal ini supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman bagi pembaca, maka peneliti merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul proposal ini. Adapun judul proposal yang dimaksud adalah “Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Literasi Budaya Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD/MI”. Adapun beberapa istilah yang harus dijelaskan pada judul tersebut. Pengembangan media memiliki tujuan untuk memberikan informasi baru dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Media memiliki arti tersendiri yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan atau wadah dari pesan diberikan oleh sumbernya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.¹

Guna memperjelas dan lebih terarahnya dalam memahami judul proposal ini, maka perlu ditegaskan maksud dan tujuan di atas terutama dalam hal-ha yang menjadi sasaran pembahasan dalam penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang digunakan untuk membantu pendidik dalam memberikan atau menyampaikan suatu gagasan kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran.
2. *Pop Up Book* merupakan media pembelajaran berupa media visual tiga dimensi yang memiliki ciri khas. Media *pop up book* ini dikenal sebagai media yang sangat menarik, sehingga mampu memberikan dorongan ataupun daya tarik perhatian peserta didik.
3. Kemampuan membaca merupakan jalur utama yang diajarkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran jauh lebih efektif apabila peserta didik mampu dalam membaca. Oleh sebab itu membaca menjadi kunci utama dalam menuntut ilmu.

Berdasarkan paparan penegasan judul di atas adalah penelitian ini mengembangkan suatu media pembelajaran *pop up book* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik berdasarkan dengan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan di Sekolah pada saat melakukan pra penelitian.

¹Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, edisi I, (Jakarta: Kencana, 2020), 5.

B. Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak adalah masa gold age atau keemasan anak, dimana pada masa ini yang sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. dengan begitu pendidikan merupakan faktor penting untuk membantu anak.

Mengembangkan proses pengajaran dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan. Pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting bagi manusia untuk mengembangkan potensinya dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik, agar memiliki kepribadian dan akhlak yang baik. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat umat manusia, karena tanpa pendidikan sama sekali, mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.² Pendidikan pula merupakan faktor penting untuk sebuah bangsa, karena untuk menjadikan bangsa yang maju dibangun dan dikembangkan oleh orang-orang yang terampil, berpendidikan, serta cerdas. Melalui pendidikan manusia bisa mengembangkan segala kemampuan dan juga keterampilan yang ada pada diri sendiri sesuai lingkungannya, bakat dan minat.

Dalam UU No 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor penting untuk sebuah bangsa, karna dalam menjadikan bangsa yang maju dibuat dan dikembangkan oleh seseorang yang berpendidikan, cerdas dan terampil. Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan serta reaksi terhadap lingkungan perubahan kegiatan itu mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan dan bukan sendirinya.⁴ Belajar dapat mengubah tingkah laku dan bertambahnya pengertian. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu. Proses belajar yang dilaksanakan secara formal yaitu proses belajar yang dilakukan di sekolah, salah satunya yaitu Madrasah Ibtidaiyah (MI). Madrasah Ibtidaiyah adalah salah satu lembaga pendidikan Islam yang memiliki kiprah panjang

Dalam dunia pendidikan di Indonesia,⁵ Jadi, Belajar dapat dilakukan dimana saja dan tidak mengenal waktu. Proses belajar yang dilakukan secara formal ialah di sekolah

²Luluk Mashluchah, Tyas Puspitasari, "Penggunaan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2016-2017". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 1 (Maret 2018), h. 55.

³ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Rajawali Pers, 2017). h. 3.

⁴ Esti Ismawati, Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017). h. 1.

⁵Maskur, "Eksistensi dan Esensi Pendidikan Madrasah Di Indonesia". *Jurnal Terampil*, Vol. 4No. 1 (Juni 2017), h. 102.

yang bertujuan untuk mengarahkan perubahan tingkah laku, dan pengetahuan peserta didik, salah satu proses keberhasilan belajar ialah bergantung pada kompetensi guru dalam mengajar. Telah ditegaskan dalam al-Qur'an Surah Al-Mujaadilah (58) ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَلَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ حٰبِيْرٌ

Terjemah: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.⁶ pembelajaran ialah sebuah usaha guru membentuk perilaku yang telah diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Adapun arti pembelajaran lainnya adalah sebuah usaha atau tindakan mengartikan sebuah pembelajaran sebagai cara guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar berfikir kritis dapat mengenai serta memahami sesuatu yang sedang dipelajari dan diajarkan. Pembelajaran juga memiliki arti sebuah usaha dalam memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan dalam memberikan sesuai dengan minat dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa tersebut. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Hal ini ditegaskan dalam al-Qur'an surah an-Nahl (16) ayat 78:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُوْنِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Terjemahan: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur".

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dalam keadaan ketidaktahuan, kemudian Allah membekalinya dengan indera, berupa pendengaran, penglihatan dan hati nurani. Melalui indera tersebut manusia dapat mengetahui sesuatu. Media merupakan suatu alat bantu yang dapat mempermudah pendidik dalam

⁶Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*, (DI Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), h. 6.

menyampaikan suatu materi. Melalui media perhatian anak akan focus pada materi, sehingga melalui bantuan media anak akan termotivasi dan akan meningkatkan kualitas.⁷ Media yang digunakan harus baik, yakni menyenangkan dan mudah dipahami.⁸ Pemanfaatan media pembelajaran secara nyata dapat diarahkan untuk membentuk sikap baru dalam proses pembelajaran. Sikap ini antara lain adalah dengan menjadikan siswa sebagai pembelajar yang aktif dan guru sebagai fasilitator proses pembelajaran.⁹ Berdasarkan beberapa paparan diatas media adalah alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga informasi tersebut sampai kepada penerima. Untuk mewujudkan keefektifan dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana penyampaian informasi tersebut sampai kepada penerima informasi.

Pop up book adalah sebuah buku memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, serta tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Pemilihan media *pop up book* ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan dan menarik. Dengan tampilan tiga dimensi yang dapat menambah semangat belajar siswa serta dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok. Media *pop up book* memiliki kelebihan yaitu dengan kegiatan seperti membuka, melipat dan menggeser bagian *pop up book* sehingga dapat menjadi pengalaman khusus pada peserta didik.¹⁰ Kegiatan tersebut memberi kesan bagi peserta didik sehingga materi akan mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakannya.

Literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, dan memaknai adanya keberagaman di lingkungannya. Keberagaman tersebut meliputi fisik, adat, agama, bahasa, dan lainnya yang mengharuskan setiap individu untuk saling memahami. Artinya, keberagaman merupakan hal pasti dalam peradaban manusia sehingga mutlak diperlukan pendidikan tentang literasi budaya Pendidikan berbasis literasi budaya perlu ditanamkan sejak dini.¹¹ Jadi, literasi budaya merupakan jenis literasi yang sangat penting untuk ditanamkan kepada peserta didik. Yang juga merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghargai, mamaknai adanya keberagaman di lingkungannya.

⁷Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khaifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranata 2019), h. 71-71.

⁸ Firma Rean Kasih, 'Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar Di SMA', *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02 (2017). h. 42.

⁹ Marisa, Dkk, *Komputer Dan Media Pembelajaran* (Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka, 2017). h. 19.

¹⁰Muhammad Sholeh, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (19 Juni 2019): 138-50, <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979> .h. 139.

¹¹Anggi Pratiwi dan Eflinnida Nurul Komaril Asyarotin, "Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 7, no. 1 (28 Juni 2019), <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>. h. 67.

Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan, dimana peneliti ingin memberikan kontribusi untuk dapat meningkatkan literasi budaya peserta didik melalui produk media pembelajaran. Peneliti melaksanakan kegiatan pra penelitian untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan. Kegiatan analisis kebutuhan ini dilaksanakan di dua sekolah yaitu adalah SD Negeri 2 Margakaya dan SD Negeri 2 Pringsewu Timur. Alasan peneliti memilih dua sekolah tersebut karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang diminati di sekitar lingkungan Pringsewu Timur. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Margakaya dan SD Negeri 2 Pringsewu Timur, hasil wawancara kepada pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran belum menerapkan media interaktif, guru hanya menggunakan metode ceramah, jika pun ada alat peraga, guru hanya menggunakan gambar. Pembelajaran yang dirasakan peserta didik masih monoton dan belum menarik. Sehingga aktivitas partisipasi di kelas masih sangat kurang. Literasi budaya yang diharapkan dapat berkembang sejak usia dini ini, dikhawatirkan tidak dapat dikembangkan dengan maksimal dikarenakan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik yang masih rendah. Penyajian materi yang kurang menarik mengakibatkan peserta didik kurang paham dan kurang kondusif dalam pembelajaran sedangkan dalam pembelajaran tematik peserta didik dituntut harus mampu menguasai pembelajaran, memahami materi dan mengembangkan kompetensi dan hasil belajar.

Gambaran ini membuat terpacu untuk mendesain satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik paham, mengerti materi serta aktif dan kondusif saat pembelajaran. Media yang diperlukan tersebut dapat berupa media konkret yaitu media yang memberikan gambaran secara nyata terhadap peserta didik dalam pembelajaran yang disampaikan, serta media yang cocok dengan pembelajaran dengan penyampaian yang jelas dan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan benar. Kemudian peneliti menyusun media berbasis gambar interaksi berupa *pop up book* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi untuk peserta didik.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berupa *pop up book*.
3. Media pembelajaran visual yang digunakan kurang bersifat interaktif untuk peserta didik.

Ditinjau dari identifikasi masalah yang telah dilakukan dan dikarenakan luas pembahasan serta keterbatasan alat, dana, pikiran dan waktu. Maka penulis membatasi permasalahan dengan membuat dan menguji kelayakan media

pembelajaran dalam bentuk media *pop up book* pada tema 1 hidup rukun dengan subtema 3.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *pop up book* berbasis literasi budaya
2. Bagaimanakan kelayakan sebuah media pembelajaran *pop up book*
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran *pop up book* berbasis literasi budaya?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *pop up book*
2. Untuk mengetahui kelayakan sebuah media pembelajaran *pop up book*
3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *pop up book*

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah
Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.
2. Bagi pendidik
Dapat memberikan masukan terhadap pendidik dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Bagi peserta didik
Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka menjadi belajar aktif.
4. Bagi peneliti lain
Sebagai referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan multimedia interaktif yang akan ditelitinya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai media pembelajaran *Pop up book* antara lain:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti Aimatus Sholikhah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V”. Hasil penelitian ini berupa *Pop-Up Book*, hasil persentasi validasi oleh ahli media nilai kevalidan 4,5 %, respons peserta didik sebesar 96,9 % dan semua indikator respons pendidik 65 %. Hasil validasi

dikategorikan “Sangat Baik”. Disimpulkan media pembelajaran *Pop-Up Book* efektif dan sangat baik sebagai media pembelajaran.¹²

2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti Rizka Wahyuni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI”. Hasil penelitian ini berupa *Pop-Up Book*, hasil persentase oleh ahli media sebesar 93 %, oleh ahli materi sebesar 93 %, oleh ahli bahasa sebesar 95 %, persentase respons pendidik sebesar 96 %, dan persentase respons peserta didik sebesar 89 %. Hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan.¹³
3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti Avinda Dwi Andriani dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up* Inovasi Ensiklopedia Anak Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas 4 SDN Tlenkung 02”. Hasil penelitian ini berupa *Pop-Up*, hasil persentase materi oleh ahli materi sebesar 81,25 %, oleh ahli media sebesar 95 %, praktisi pembelajaran sebesar 81,67 %, dan hasil uji coba media *Pop-Up* sebesar 98 %. Hasil validasi sangat valid dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran sehingga layak digunakan.¹⁴
4. Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) supaya Siswa Kelas III SD/MI. Hasil kajian menunjukkan penggunaan media POKARI POKABU dapat memberikan konsep sederhana tentang pengelompokan tumbuhan agar mudah dipahami oleh peserta didik.¹⁵

Dari paparan di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam mengembangkan suatu produk dari penelitian terdahulu yang relevan. Pada penelitian ini peneliti Mengembangkan Media *Pop Up Book* Berbasis Literasi Budaya Dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SD/MI Tema 1 Hidup Rukun Subtema 3. Penelitian ini lebih fokus meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan media *pop up book* yang ingin penelitian kembangkan. Penelitian ini akan mengembangkan suatu produk dengan kualitas yang sangat layak dipakai dan menarik untuk gunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengharapakan dengan adanya media yang peneliti teliti dapat

¹² Aimatus Sholikhah, “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V”. *Jurnal Simki-Pedagogia*, Vol. 1 No. 8(2017).

¹³ Rizka Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI”. (Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

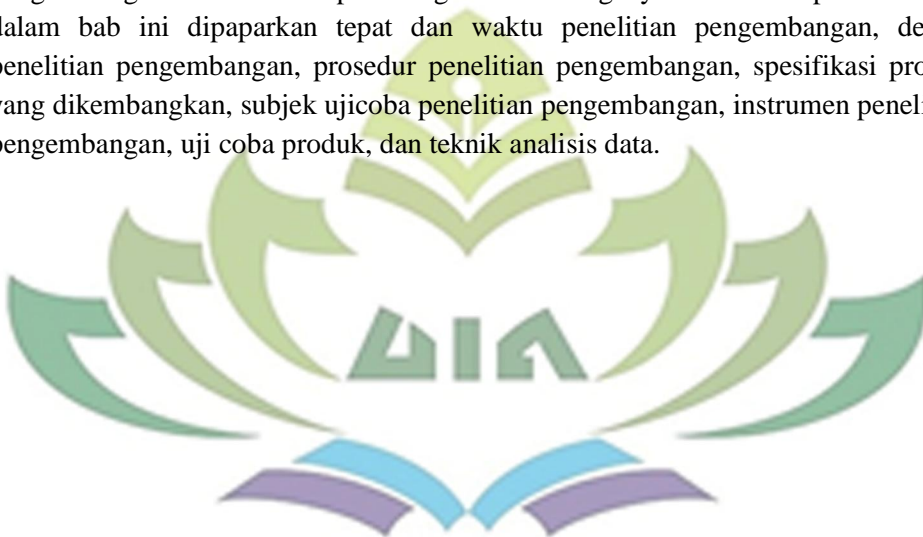
¹⁴ Avinda Dwi Andriani, “Pengembangan Media *Pop-Up* Inovasi Ensiklopedia Anak Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas 4 SDN Tlenkung 02”. (Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UMM, 2018).

¹⁵ Lulut Sugiarti and Diana Endah Handayani, „Pengembangan Media Pokari Pokabu (*Pop-Up* Dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) Supaya Siswa Kelas III SD/MI”, *Jurnal Pendidikan Guru MI* (2017).

meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik bagi sistem pembelajaran yang diterapkan. Sehingga dapat mengajak keikutsertaan peserta didik yang aktif dalam menerima pembelajaran, dan dapat membangun komunikasi yang baik antara pendidik dengan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika proposal skripsi ini terdiri dari tiga bab, yaitu: (1) Pendahuluan, (2) Kajian Teori, (3) Metode Penelitian. Bab pertama yaitu pendahuluan yang memaparkan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan. Bab kedua yaitu berisi tentang landasan teori yang memiliki sutansi deskriptif teoritik dan teori-teori pengembangan model. Dan pada bagian bab ketiga yaitu metode penelitian, di dalam bab ini dipaparkan tepat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek ujicoba penelitian pengembangan, instrumen penelitian pengembangan, uji coba produk, dan teknik analisis data.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media awal mula berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau sebuah informasi dari sumber pesan ke penrima yang akan merangsang sebuah pemikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan, atau sebuah sikap yang akan sesuai dengan tujuan dari informasi yang akan disampaikan.¹⁶ AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.¹⁷ NEA (*National Education Association*) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Briggs mendefinisikan, media pembelajaran adalah segala alat fisik seperti buku, film, kaset-kaset dan film bingkai yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.¹⁸

Menurut Daryanto dalam Jurnal Nurul dan khumairo, Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sementara Karwono dan Mularsi menyatakan bahwa pembelajaran berasal kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” menunjukkan bahwa ada unsur dari luar (eksternal) yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran mengandung makna setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu individu mempelajari kecakapan tertentu. Tujuan pembelajaran adalah upaya mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar.¹⁹

Rohani mengemukakan media pembelajaran sebagai perangkat dalam menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video *tape*, *slide*, pendidik dan

¹⁶ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 3.

¹⁷ Ali mudlofir, Evi fatimatur rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (jakarta: rajawali pers, 2017). h. 121.

¹⁸ *Ibid.* h. 122.

¹⁹ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, (*Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 1 Juni 2017 P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-8915*), h. 36

perilaku nonverbal. Dengan kata lain media pembelajaran mencakup perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar atau

Alat bantu dalam belajar.²⁰ Dari pengertian media pembelajaran yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajara dapat berupa perangkat lunak (*Software*) seperti *slide*, video, maupun film dan berupa perangkat keras (*Hardware*) seperti buku, LCD proyektor serta *tape recorder*. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.

Menurut Gerlach & Ely mengemukakan ada 3 ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

- 1) Ciri Fiksatif Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan membangun sebuah peristiwa atau objek. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.
- 2) Ciri Manipulatif Perubahan suatu kejadian dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari misalnya dapat dipersingkat menjadi hanya beberapa menit dengan adanya fitur timelapse.
- 3) Ciri Distributif Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif mengenai peristiwa tersebut seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut.²¹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Letz, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang sesuai dengan makna visual atau yang sesuai dengan materi teks pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media pembelajaran dapat mengunggah emosi dan sikap siswa melalui gambar atau lambing visual, yang dapat dilihat melalui respon siswa saat membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, yaitu berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

²⁰*Ibid.* h. 123.

²¹ Nurul Audie "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik *Jurnal Pendidikan Nasiona Fkip*, Vo 2, No. 1 (2019). h. 590.

- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu berfungsi untuk membantu siswa yang memiliki kelemahan dalam membaca dan memahami teks sehingga lebih mudah mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.²²

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan dalam empat jenis yakni:

- 1) Media Grafis termasuk media visual yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual ada beberapa media grafis yang sering digunakan yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, dan papan flanel.
- 2) Media Audio Penyaluran pesan lewat indera pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan, ucapan) maupun nonverbal. Beberapa media audio diantaranya radio, alat perekam pita magnetic, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi Diam Memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti penyajian rancangan-rancangan visual.²³

Media pembelajaran ialah bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik, hingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Adapun jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media Berbasis Manusia

Manusia sebagai sumber belajar bisa juga dipakai sebagai media yang disebut dengan media berbasis manusia. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia adalah rancangan pelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar, kesempatan interaksi semakin terbuka lebar. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik tidak hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Pembelajaran ini juga mendorong partisipasi peserta didik. Jika hal ini digunakan dengan baik, akan dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan.

2) Media Gambar Buram

Gambar buram merupakan gambar dua dimensi yang menyajikan orang, tempat, atau sesuatu. Gambar dapat digunakan secara individual oleh siswa, ditempelkan di papan buletin atau papan tempel. Gambar buram dapat dilukis/digambar, dicetak, atau difoto dengan berbagai warna dan ukuran. Gambar dapat diperbanyak dalam bentuk pamflet, atau sebagai pelengkap di dalam buku.

²² Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 299.

²³ Anggit Shita Devi, Siti Maisaroh, *Pengembangan Media Pelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*, Jurnal PGSD Indonesia, No. P-ISSN 2443-1656 vol. 3 No.2 tahun 2017, h. 6.

Cara seperti itu lebih efisien karena pada saat yang sama semua siswa dapat melihat pada gambar.

3) Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong. Perencanaan pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif. Beberapa teks yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf dan kotak. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit dibaca.

4) Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai *manajer* dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Intruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampaian utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

5) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia maya. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan anak harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.²⁴

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar, ilustrasi, sketsa, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan sebagai berikut.

a) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan itu mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visualisasi. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual. Pesan atau informasi teks yang menyertai bahan visual, penggunaan kata harus dengan huruf yang mudah dipahami.

²⁴ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khaifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranata 2019), h. 75-78.

b) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual, ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan, sehingga sajian visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan serta informasi yang dikandungnya.

c) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, namun sering kali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.

d) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menepati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

e) Bentuk

Bentuk yang aneh atau asing bagi siswa, dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

f) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

g) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

h) Warna

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisah atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.²⁵

2. Media Pembelajaran *Pop Up Book*

a. Pengertian *Pop Up Book*

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu mendukung proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran, dan mampu meningkatkan kualitas mengajar pendidik yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran dua dimensi dan media pembelajaran tiga dimensi. Menurut Ryandra Ashar, media pembelajaran tiga dimensi adalah sekelompok media yang tampilannya dapat diamati dari arah sudut pandang mana saja, dan memiliki dimensi yang panjang, lebar dan tinggi. Salah satu media pembelajaran yang

²⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 306-307.

berbentuk tiga dimensi yaitu, media pembelajaran *Pop-Up Book*.²⁶

Media *pop up book* merupakan media kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Buku *pop up book* ialah buku yang menggunakan bentuk 3 dimensi yang merupakan potongan, tempelan, dan lipatan suatu gambar/image yang diletakkan diantara 2 lipatan buku. Efek 2 dimensi tersebut akan muncul ketika buku dibuka. Desain *pop up book* selalu diaplikasikan ke berbagai media tiga dimensi misalnya buku bergambar, kartu ucapan, cover buku, lipatan-lipatan buku dengan berbagai jenis, dan dalam buku cerita anak.²⁷ Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* merupakan media tiga dimensi yang berupa buku atau media cetak lainnya yang di dalamnya terdapat gambar atau lipatan-lipatan kertas yang ketika dibuka akan timbul atau bergerak.

b. Jenis-Jenis Media *Pop Up Book*

Pada pengembangan media *pop-up book* diperlukan beberapateknik. Media pembelajaran *pop up book* memiliki jenis-jenis dalam diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Transformation* merupakan tampilan yang berupa potongan potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal.
- 2) *Volvelles* merupakan bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatanya.
- 3) *Peepshow* merupakan tampilan yang tersusun dari rangkaian kertas yang disusun menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.
- 4) *Pull-tabs* merupakan sebuah kertas geser atau bentuk yang dapat ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- 5) *Corousel* merupakan teknik yang menggunakan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 6) *Box and cyliender* atau kotak dan silinder yaitu gerakan dalam bentuk kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman saat halaman dibuka.²⁸

c. Manfaat Media *Pop up book*

Menurut Dzuanda ada beberapa manfaat media pembelajaran *pop-up book* dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat mengajarkan anak untuk dapat lebih menghargai buku Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop-up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan anak- anak mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).
- 2) Meningkatkan keativitas anak.

²⁶ Fendrik, Muhammad, "The Effect Of Media Visual In Three Dimensions Towards The Result Of Math Learning At Elementary School". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Juni 2017), h. 4.

²⁷ Anggit Shita Devi, Siti Maisaroh, *Pengembangan Media Pelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*, *Jurnal PGSD Indonesia*, No. P-ISSN 2443-1656 vol. 3 No.2 tahun 2017, h. 11.

²⁸ Elisah Diah Masturah dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar*, (*Jurnal EDUTECH*, 2018), h. 214.

- 3) Merancang imajinasi pemikiran anak.
 - 4) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).
 - 5) Dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca.²⁹
- d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop Up Book*
- 1) Kelebihan Media *Pop Up Book*
 - a) Memiliki gambar lebih menarik, memiliki dimensi sehingga gambar dapat bergerak ketika halaman nya dibuka atau bagiannya digeser. Memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka sehingga pembaca menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman berikutnya.
 - b) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan.
 - c) Memberi kemudahan dalam memahami budaya Slempit.
 - d) Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat buku semakin bermakna.
 - 2) Kekurangan Media *Pop Up Book*
 - a) Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
 - b) Belum ada yang menjual media *pop up book* berisi budaya lokal Slempit, karena umumnya media *pop up book* yang dijual berisi tentang cerita rakyat, dongeng, fabel, maupun berisi ensiklopedi pengetahuan.
 - c) Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk membuatnya.³⁰

3. Literasi Budaya

a. Pengertian Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan pengetahuan seseorang tentang sejarah, kontribusi, dan perspektif terhadap budaya lain yang berbeda (termasuk juga budaya sendiri) yang digunakan dalam aktivitas membaca dan menulis. Literasi budaya memiliki banyak manfaat dalam aspek kehidupan. Salah satunya berperan penting dalam membangun bangsa yang beradab. Melalui literasi budaya diharapkan kita dapat meminimalisasi sikap individualis, menghindari ego kelompok, menghindari kesalahpahaman, dan mendorong kerja sama.³¹ Jadi, literasi budaya adalah sikap dan pemahaman individu terhadap kebudayaan indonesia sebagai identitas bangsa.

²⁹ Stefani Nadya G. Dula, "Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang", (Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), h. 51.

³⁰ Nanang Khoirul Umam, Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Hardian Iskandar, "Pengebangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan," *jurnal pendidikan dasar* 1, no. 2 (20 Desember 2019): h. 11.

³¹ Helaluddin Helaluddin, "Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi," *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia* 1, no. 2 (26 Desember 2018): 101, <https://doi.org/10.29240/estetik.v1i2.582>. h. 8.

4. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik merupakan kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik ialah konsep umum yang dapat mengumpulkan bagian dalam suatu hal. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya.³² Pada kurikulum 2013 ini guru menggunakan buku paket yang diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, bahan ajar pembelajaran matematika hanya menggunakan buku paket Kurikulum 2013 dan ditunjang buku paket KTSP belum membantu dalam proses pembelajaran. penggunaan bahan ajar pembelajaran matematika juga masih belum melibatkan keaktifan siswa sepenuhnya, yaitu hanya sebagian siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. siswa yang tidak terlibat penuh tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered approaches). Dengan karakter tersebut, buku kurang dapat memfasilitas siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri.³³

Kemudian menurut Poewadarminta berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.³⁴ Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang didalam nya terdapat beberapa tema yang saling berhubungan dengan mata pelajaran satu yang lainnya. Seperti mata pelajaran bahasa Indonesia, ppkn, matetmatika, ipa, sbdp, pjok dan lain-lainnya, dan pembelajaran tematik ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif menimbulkan rasa ingin tau.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.

- 1) Berpusat pada peserta didik pembelajaran berpusat pada siswa hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan posisi guru sebagai fasilitator.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak.
- 3) Pemisahan anatara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa

³² Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills)* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019), h. 6.

³³ Nurul Hidayah, Sri Latifah, Mayza Putri Adha, "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung (Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017 UIN Raden Intan Lampung 6 Mei 2017), h. 223.

³⁴ *Ibid.* h. 7.

- 4) Menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 5) Fleksibel atau luwes artinya bahan ajar dalam satu mata pelajaran dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Beberapa fungsi yaitu :

- a) Akan lebih mudah memfokuskan pada satu tema dan topik tertentu
- b) Penguasaan materi sangat rinci dan membahas
- c) Mengeksplor wawasan serta memperluas kompetensi dalam satu tema
- d) Menjabarkan bahasa lebih baik lagi dengan menyangkutkan berbagai mata pelajaran sesuai pengalaman sehari-hari peserta didik
- e) Antusias dan terpacu untuk belajar karena lebih praktis yang membuat peserta didik tertantang, seperti bercerita, menulis, membaca, serta memperluas wawasan mata pelajaran
- f) Manfaat yang dirasakan sangat bermakna dikarenakan terdapat tema dan subtema yang jelas
- g) Pendidik dapat mempersingkat waktu dikarenakan dapat mempersiapkan materi sekaligus yang akan dipergunakan untuk pertemuan selanjutnya

Fungsi pembelajaran tematik sendiri yakni dapat menolong peserta didik mencerna materi dengan mudah serta menciptakan suasana belajar yang mengasyikkan pembelajaran yang sesuai kegiatan yang dilakukan di rumah sehingga membuat peserta didik senang dalam belajar.

B. Teori-Teori Tentang Pengembangan model

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap nisa *multy years*). Penelitian Hibah Bersaing didanai oleh menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.³⁵

Penelitian dan pengembangan (*RND*) dalam pendidikan merupakan proses yang diterapkan guna mengembangkan dan validasi produk pendidikan. Tahapan dari proses ini umumnya dinamakan dengan siklus *R&D*, yang mencakup penelaahan temuan penelitian yang berhubungan dengan produk yang hendak dikembangkan,

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 407.

pengembangan produk berpijak pada temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana akhirnya akan digunakan.³⁶ Menurut Sugiyono, ia menjelaskan *R&D* merupakan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, yang bertujuan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efesie, produktif, dan bermakna.³⁷

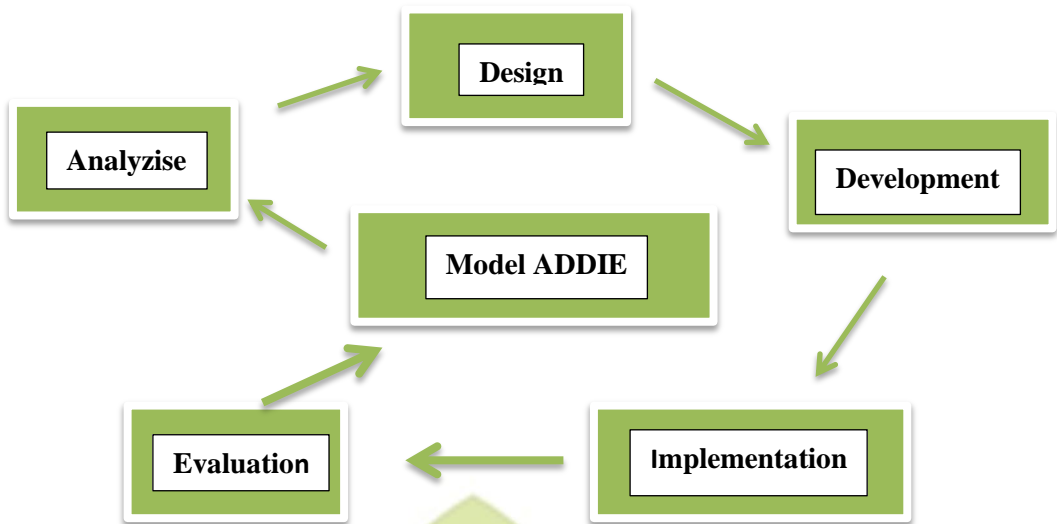
Penelitian dan pengembangan menurut Kelin dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa penelitian sekarang dinamakan *Design and Development Research*. Sebelumnya dinamakan *development research*. *Design and Development Research* adalah, “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional product and tool and new or enhanced model that goveern their development*”. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpelajaran. Terdapat beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan. Borg and Gall menggunakan nama *Research and Development/ R&D* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Richey dan Kellin, menggunakan nama *Design and Development Research* yang dapat diterjemahkan menjadi perancang dan penelitian pengembangan. Thiaragan menggunakan model 4D yang menggunakan singkatan dari *Define, Design, Development and Disseminatio*, Dick and Carry menggunakan istilah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dan *Development Research*, yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan.³⁸

Dari paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu penelitian yang mengembangkan suatu produk yang sudah ada kemudian dimodivikasi atau membuat produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Berikut ini merupakan model pengembangan ADDIE yang dipakai dalam penelitian skripsi yang peneliti lakukan;

³⁶ Asep Kurniawan *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 27.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualititaif, Kualitatif, dan R&D*, edis II, (Bandung: Alfabeta, 2019), 396.

³⁸ *Ibid.* h. 394-395.



Gambar 2.1 Model pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

- 1) *Analysis* (analisis) tahap ini meliputi kegiatan sebagai berikut: a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada siswa. b) melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, sikap yang telah dimiliki siswa serta aspek lain yang terkait. c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- 2) *Design* (Perancangan) tahap ini dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut: a) untuk siapa pembelajaran dirancang? b) kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari? c) bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik?. Pertanyaan tersebut mengacu pada 4 unsur penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu siswa, tujuan, metode dan evaluasi. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran, bentuk dan metode asesmen dan evaluasi.
- 3) *Development* (Pengembangan) tahap ini merupakan proses dimana segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung semuanya harus disiapkan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah penyusunan modul, pembuatan gambar-gambar, pengetikan dan pemberian warna. Hasil desain media pembelajaran pada *prototype* satu hasil pengembangan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain yang berkompeten dibidangnya. Tanggapan dan saran dari para pakar terhadap produk yang telah dibuat, ditulis pada lembar validasi yang telah disiapkan sebagai bahan untuk revisi. Hasil revisi yang sudah divalidasi ulang oleh ahli materi, ahli bahasa dan desain selanjutnya dijadikan sebagai *prototype* dua dan siap diterapkan.

- 4) *Implementation* (Penerapan) tahap ini hasil pengembangan diujicobakan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan dalam pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan apakah sudah menarik atau belum. Untuk diuji coba produk dilakukan cara yaitu uji perorangan dan uji coba skala kecil. Setelah didapatkan data hasil angket responden siswa maka data tersebut diolah kemudian dianalisis untuk tahap evaluasi.³⁹
- 5) *Evaluation* (evaluasi) merupakan tahap terakhir pada langkah ADDIE, yang dapat dilakukan dengan cara melihat kritik dan saran serta masukan pada saat tahapan uji coba.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, sehingga setiap pendidik diharapkan mempunyai kemampuan dalam mengerjakan inovasi supaya proses pembelajaran. Media secara umum mempunyai manfaat yakni meningkatkan minat belajar dan semangat peserta didik. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya sangat membantu proses pembelajaran yakni membantu pendidik dan peserta didik dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Dengan adanya media proses pembelajaran tidak akan membosankan dan monoton karena adanya inovasi-inovasi penggunaan media pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran Tematik di SD/MI.

Pengembangan media *pop up book* yakni pilihan media pembelajaran yang sangat tepat. Media *pop up book* mempunyai kelebihan, yakni dapat menyajikan materi yang sangat menarik, menyajikan informasi materi yang lebih jelas, dan peserta didik lebih menyukai gambar-gambar. Maka dari itu, pembuatan materi pembelajaran tematik dalam bentuk *pop up book* sangat tepat. Karena, proses pembelajaran akan lebih mudah dan peserta didik akan lebih paham dan media *pop up book* sangat menarik.

Media pembelajaran berbentuk *pop up book* diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami isi materi dan lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi kesulitan kesulitan dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat diagram alur kerangka berfikir peneliti sebagai berikut :

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

³⁹ Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2020), 66-67.

Permasalahan yang ditemukan:

- Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi untuk berbagai jenis mata pelajaran serta yang disenangi peserta didik.
- Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa alat peraga dan modul.
- Belum pernah diterapkannya media pembelajaran *Pop up book*

Peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop up book* Berbasis Literasi Budaya Materi Tema 1 Hidup rukun subtema 3 Kelas II di SD/MI

Media pembelajaran *pop up book*
materi pembelajaran dikembangkan

Uji validasi oleh ahli materi dan ahli media

Materi pembelajaran *Pop up book* berbasis literasi budaya materi tema 1 Hidup rukun subtema 3 di perbaiki sesuai saran

Layak atau siap digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Aimatus Sholikhah, "Pengembangan Media *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V". *Jurnal Simki-Pedagogia*, Vol. 1 No. 8. 2017.
- Ali mudlofir, Evi fatimatur rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: rajawali pers, 2017.
- Anggi Pratiwi dan Eflinnida Nurul Komaril Asyarotin, "Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia," *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan* 7, no. 1, <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>. (28 Juni 2019)
- Anggit Shita Devi, Siti Maisaroh, *Pengembangan Media Pelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD*, Jurnal PGSD Indonesia, No. P-ISSN 2443-1656 vol. 3 No.2 tahun 2017.
- Avinda Dwi Andriani, "Pengembangan Media *Pop-Up* Inovasi Ensiklopedia Anak Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku Untuk Siswa Kelas 4 SDN Tlenkung 02". Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UMM, 2018.
- Asep Kurniawan *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana, 2020
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, edisi I, (Jakarta: Kencana, 2020).
- Elisah Diah Masturah dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar*, Jurnal EDUTECH, 2018.
- Esti Ismawati, Faraz Umayu, *Belajar Bahasa Dikelas Awal* . Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017.
- Fendrik, Muhammad, "The Effect Of Media Visual In Three Dimensions Towards The Result Of Math Learning At Elementary School". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1. Juni 2017.

- Firma Rean Kasih, 'Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Keseimbangan Benda Tegar Di SMA', *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 02. 2017.
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers, 2017..
- Helaluddin Helaluddin, "Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi," *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia* 1, no. 2 (26 Desember 2018):
- Lucky Chandra, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP." *MTS Jurnal Malang: Universitas Islam Negeri* .2017.
- Luluk Mashluchah, Tyas Puspitasari, "Penggunaan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di MI Bustanul Ulum Bangsalsari Jember Tahun Pelajaran 2016-". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 1 tahun 2017
- Lulut Sugiarti and Diana Endah Handayani, „Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up Dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) Supaya Siswa Kelas III SD/MI“, *Jurnal Pendidikan Guru MI*. 2017.
- Maharani Fatima Gandasari "Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*", Vol. 1 No.15. 2019.
- Marisa, Dkk, *Komputer Dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka, 2017.
- Maskur, "Eksistensi dan Esensi Pendidikan Madrasah Di Indonesia". *Jurnal Terampil*, Vol. 4No. 1. Juni 2017.
- Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. DI Yogyakarta: Samudra Biru, 2019.
- Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik Sd/Mi Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills)*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019.
- Muhammad Sholeh, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (19 Juni 2019)

- Nanang Khoirul Umam, Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Hardian Iskandar, "Pengebangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan," *jurnal pendidikan dasar* 1, no. 2. 20 Desember 2019.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurul Audie "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik *Jurnal Pendidikan Nasiona Fkip*, Vo 2, No. 1. 2019.
- Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khaifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranata 2019.
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, (*Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor P-Issn 2355-1925 E-Issn 2580-89151 Juni 2017*)
- Nurul Hidayah, Sri Latifah, Mayza Putri Adha, "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (Lks) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Bandar Lampung (Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017 UIN Raden Intan Lampung 6 Mei 2017)
- Rizka Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI". Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive". *Tadris, Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2. 2017.
- Stefani Nadya G. Dula, "*Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang*", Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualititaif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development/R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Prenamedia Group, Cet-4, 2017),